

*Tryb fotograficzny jako narzędzie
historyczno-kulturowej interpretacji.
Kinofilskie spojrzenie na świat Ghost of
Tsushima przez pryzmat trybu Kurosawy*

Prezentowana galeria stanowi wybór autorskich kadrów wykonanych w trybie fotograficznym gry *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch, 2020) z wykorzystaniem tzw. *Kurosawa mode* – stylizacji inspirowanej japońskim kinem samurajskim lat 50. XX wieku. Filtr ten odwołuje się do języka filmowego Akiry Kurosawy i Masakiego Kobayashiego, manifestując się nie tylko w warstwie wizualnej (czarno-biała kolorystyka, efekt ziarna, wyraźniejsze manifestowanie podmuchów wiatru), ale również w ścieżce dźwiękowej (wzbogaconej o efekty audialne charakterystyczne dla ówczesnych dzieł Kurosawy).

W zaaranżowanych przeze mnie scenach dramatyczne kontrasty światłocieniowe, narracja budowana poprzez pejzaż, samotność postaci i wyraźnie komponowane ujęcia przywołują estetykę japońskiego kina połowy XX wieku, jak również skłaniają do refleksji nad sposobami obrazowania przeszłości. Chociaż akcja gry osadzona jest w XIII-wiecznej Japonii, wiele jej elementów – od znaczenia samurajskiego etosu po motywy kultury wysokiej (m.in. haiku) – stanowi przetworzenie dorobku późniejszych epok (a także związanych z nimi uproszczeń). Tryb Kurosawy okazuje się tu więc zarówno estetycznym zabiegiem, jak i narzędziem reinterpretacji – a nawet papierkiem lakmusowym – wpływu kina gatunkowego na kształtowanie wyobrażeń historycznych.

W perspektywie współczesnej kultury cyfrowej możliwość samodzielnego komponowania obrazów w interaktywnym świecie gry jeszcze mocniej akcentuje przestrzeń dla kinofilskiego współuczestnictwa. Gracz – w tym wypadku reprezentowany przeze mnie – nie tylko eksploruje zaprojektowaną przez twórców reprezentację japońskiego dziedzictwa, lecz także aktywnie ją przekształca i interpretuje, nadając jej nowy kulturowy i estetyczny wymiar.

Marcin Pigulak

Photo Mode as a Tool of Historical and Cultural Interpretation: A Cinephilic Perspective on Ghost of Tsushima Through the Lens of Kurosawa Mode

This gallery features a selection of authorial compositions created within the photo mode of *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch, 2020), employing the so-called ‘Kurosawa Mode’ – a visual and auditory stylization inspired by Japanese samurai cinema of the 1950s. The filter draws on the cinematic language of Akira Kurosawa and Masaki Kobayashi, manifesting not only in the visual layer (black-and-white imagery, film grain effect, emphasized gusts of wind), but also in the sound design, enriched with audio effects characteristic of Kurosawa’s works from that period.

The dramatic light and shadow contrasts, landscape-driven storytelling, isolated characters, and carefully crafted framings in the scenes I have composed evoke not only the aesthetics of mid-20th-century Japanese cinema, but also prompt reflections on how the past is represented. Although the game is set in 13th-century Japan, many of its core elements – from the samurai ethos to motifs of high culture (such as haiku) – are reinterpretations of ideas from later historical periods, often shaped by simplifications or cultural myths. Kurosawa Mode thus functions not merely as an aesthetic device but as a tool of reinterpretation, or even as a litmus test of how genre cinema continues to shape historical imagination.

Within the framework of contemporary digital culture, the ability to compose images autonomously within an interactive game world further highlights the space for cinephilic co-authorship. The player – in this case, myself – not only explores the developer-crafted representation of Japanese heritage, but also actively reshapes and reinterprets it, imbuing it with new cultural and aesthetic meaning.

Marcin Pigulak

























